

Regras de Wushu Sanda

CBKW

Organização

Departamento de Wushu Sanda

2017

CAPÍTULO 1 – REGRAS GERAIS

ARTIGO 1 – TIPOS DE COMPETIÇÃO

Equipe e Individual

ARTIGO 2 – SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

2.1 Podem ser adotados os sistemas de campeonato, eliminatória simples ou eliminatória com repescagem.

2.2 É utilizado o sistema “melhor de três”. Quem ganhar dois rounds é o vencedor da luta. Cada round dura 2 minutos. Haverá intervalo de 1 minuto entre os rounds.

2.3 Na categoria Infanto Juvenil e Juvenil cada round terá 1 minuto e 30 segundos de duração. Haverá intervalo de 1 minuto entre os rounds.

ARTIGO 3 – REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

2.4 A categoria adulta deverá ser de 18 a 40 anos.

2.5 A categoria Juvenil deverá ser de 15 a 17 anos.

2.6 A Categoria Infanto Juvenil deverá ser de 12 a 14 anos.

2.7 Serão de total responsabilidade das federações o recolhimento e arquivamento dos atestados médicos dos atletas. Os respectivos atestados deverão ser expedidos pelo médico com no máximo vinte dias de registro que antecede à competição. As federações deverão assinar um termo de responsabilidade comprometendo-se com a apresentação dos atestados ao Departamento de Sanda da CBKW, caso seja solicitado pelo Diretor Técnico responsável do Departamento.

ARTIGO 4 – CATEGORIAS DE PESO

4.1 Infanto Juvenil Masculino

Categoria	39 Kg	<39 Kg
Categoria	42 Kg	>39 Kg - <42 Kg

Categoria	45 Kg	>42 Kg - <45 Kg
Categoria	48 Kg	>45 Kg - <48 Kg
Categoria	52 Kg	>48 Kg - <52 Kg
Categoria	56 Kg	>52 Kg - <56 Kg
Categoria	60 Kg	>56 Kg - <60 Kg

4.2 Infanto Juvenil Feminino

Categoria	39 Kg	<39 Kg
Categoria	42 Kg	>39 Kg - <42 Kg
Categoria	45 Kg	>42 Kg - <45 Kg
Categoria	48 Kg	>45 Kg - <48 Kg

4.3 Juvenil Masculino

Categoria	48 Kg	<48 Kg
Categoria	52 Kg	>48 Kg - <52 Kg
Categoria	56 Kg	>52 Kg - <56 Kg
Categoria	60 Kg	>56 Kg - <60 Kg
Categoria	65 Kg	>60 Kg - <65 Kg
Categoria	70 Kg	>65 Kg - <70 Kg
Categoria	75 Kg	>70 Kg - <75 Kg
Categoria	80 Kg	>75 Kg - <80 Kg

4.4 Juvenil Feminino

Categoria	48 Kg	<48 Kg
Categoria	52 Kg	>48 Kg - <52 Kg
Categoria	56 Kg	>52 Kg - <56 Kg
Categoria	60 Kg	>56 Kg - <60 Kg

4.5 Adulto Masculino

Categoria	48 Kg	<48 Kg
Categoria	52 Kg	>48 Kg - <52
Categoria	56 Kg	>52 Kg - <56
Categoria	60 Kg	>56 Kg - <60
Categoria	65 Kg	>60 Kg - <65
Categoria	70 Kg	>65 Kg - <70
Categoria	75 Kg	>70 Kg - <75
Categoria	80 Kg	>75 Kg - <80
Categoria	85 Kg	>80 Kg - <85
Categoria	90 Kg	>85 Kg - <90
Categoria	Acima de 90 Kg	>90 Kg

4.6 Adulto Feminino

Categoria	48 Kg	<48 Kg
Categoria	52 Kg	>48 Kg - <52
Categoria	56 Kg	>52 Kg - <56
Categoria	60 Kg	>56 Kg - <60
Categoria	65 Kg	>60 Kg - <65

Categoria	70 Kg	>65 Kg - <70
Categoria	75 Kg	>70 Kg - <75

ARTIGO 5 - PESAGEM

- 5.1 O competidor deverá apresentar-se com a carteira de Identidade para a pesagem.
- 5.2 A pesagem será feita pelo registrador chefe juntamente com seu grupo e deverá ter a supervisão do chefe de arbitragem.
- 5.3 O competidor deverá ser pesado uma vez antes de toda a competição ou uma vez a cada dia de competição (neste caso a pesagem deverá se encerrar duas horas antes do início da competição), com local e hora marcada pela organização. A pesagem de cada categoria será completada em 1 hora. O competidor que estiver acima do limite do peso da sua categoria terá até 1 hora, após a primeira pesagem, para adequar-se ao peso. Caso o atleta não atingir o critério do peso em sua categoria, não terá permissão para competir. Dentro do prazo pré-estabelecido pelo regulamento de 1 hora, a re-pesagem será permitida somente duas vezes.
- 5.4 O Competidor deverá estar com trajes adequados para a pesagem.
Masculino: calção ou sunga.
Feminino: biquíni completo ou bermuda e top.
- 5.5 A pesagem começará pelas categorias mais leves.

ARTIGO 6 – SORTEIO

- 6.1 O sorteio será realizado após a pesagem e se iniciará pelas categorias mais leves. Se algum competidor for o único inscrito em sua categoria, a categoria será cancelada.
- 6.2 O sorteio será feito pelo grupo de registro e será realizado em local e hora pré-determinados com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações.

6.3 Nas categorias com três lutadores, todos os lutadores deverão se enfrentar, exemplo:

2-3 / 1-3 / 1-2

ARTIGO 7 – TRAJES E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

7.1 Durante a luta o competidor deverá usar luva de boxe, capacete, protetor de tórax, protetor de boca e protetor genital.

7.2 A camiseta e o calção deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção. As cores a ser usadas são: preto e vermelho/azul.

7.3 Peso das luvas: 8 Oz (230 gramas) para todas as categorias do feminino e do juvenil e para as categorias até 65kg do adulto masculino; 10 Oz (280 gramas) para as categorias a partir de 70Kg do adulto masculino e todas as categorias do Infante Juvenil (masculino e feminino).

7.4 Para a categoria Infante Juvenil será utilizado capacete fechado (com grades) e protetores para canela e peito do pé.

ARTIGO 8 – PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

8.1 Quando os competidores forem apresentados, os mesmo deverão cumprimentar o público, na forma tradicional, “palma e punho”.

8.2 Antes do início de cada round os competidores deverão se cumprimentar.

8.3 Quando o resultado da luta estiver sendo anunciado, os competidores trocarão suas posições. Depois de anunciado o resultado da luta eles deverão se cumprimentar, cumprimentar o árbitro central que retribuirá o cumprimento e então deverão cumprimentar o técnico adversário que também retribuirá o cumprimento.

ARTIGO 9 – DESISTÊNCIA

- 9.1 O competidor que for incapaz de continuar a luta devido a lesões será considerado desistente. Ele não estará apto a continuar na competição, contudo suas colocações nas disputas anteriores serão respeitadas.
- 9.2 No caso de grande disparidade técnica entre os lutadores, por segurança o técnico pode mostrar o sinal de desistência ou sinalizar com a placa apropriada de desistência que ficará no *corner* ou o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar desistência.
- 9.3 O competidor que ficou ausente na pesagem ou não apresentar-se após ter seu nome anunciado por três vezes antes da luta ou sair sem permissão e não retornar a área em tempo será considerado desistente, sem justificção.
- 9.4 O competidor que sair ou se ausentar sem se justificar será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores.

ARTIGO 10 – OUTRAS PROVIDÊNCIAS DURANTE A COMPETIÇÃO

- 10.1 Os árbitros deverão se concentrar na competição e não deverão conversar com outras pessoas. Deverão permanecer sentados nos seus respectivos lugares a menos que tenham autorização do árbitro chefe para sair.
- 10.2 Os competidores deverão ser fiéis e cumprir as regras da competição. Respeitando os árbitros e obedecendo suas decisões. É estritamente proibido falar palavrões, jogar os protetores e reclamar ou discutir durante a luta.
- 10.3 O técnico e o médico permanecerão nos locais designados.
- 10.4 Doping é estritamente proibido. Infusão de oxigênio é proibida nos intervalos.

CAPÍTULO 2 – APELAÇÕES

ARTIGO 11 – PROCEDIMENTOS PARA APELAÇÃO

11.1 A equipe que tiver alguma objeção quanto a decisão tomada pelos árbitros pode enviar por escrito um apelo através do chefe da delegação ou técnico, para o chefe de arbitragem, com até 15 minutos após o ocorrido. A apelação deverá ser entregue juntamente com a filmagem completa da luta, mais o pagamento de R\$300,00 (trezentos reais) ou taxa estipulada pelo júri de apelação do evento. Os valores correspondentes a taxa de apelação serão devolvidas se a apelação for aceita e o árbitro for punido e/ou suspenso; caso contrário, não haverá devolução de valores.

O resultado da luta não será alterado.

CAPÍTULO 3 – MÉTODOS DE LUTA, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

ARTIGO 12 – MÉTODOS DE LUTA

Técnicas de ataques e defesas que estiverem adequadas as regras de competição do Wushu Sanda, em conformidade com a IWUF, podem ser empregadas.

ARTIGO 13 – PARTES PROIBIDAS

Parte traseira do crânio, toda região do pescoço, genital e ataques que vão contra as articulações.

ARTIGO 14 – PARTES VÁLIDAS (Para pontuação)

Cabeça, tronco e as coxas.

ARTIGO 15 – MÉTODOS PROIBIDOS

15.1 Atacar o oponente com o uso da cabeça, cotovelo, joelho ou golpes contra as articulações.

15.2 Não são permitidos os golpes de projeções que lancem o oponente com a cabeça contra o solo. Não é permitido pressionar ou esmagar o oponente propositalmente na finalização da queda contra o solo.

15.3 Atacar, com qualquer técnica, a cabeça do oponente caído no solo.

Parágrafo único

Nas categorias **Infanto Juvenil e Juvenil** não serão permitidos:

- a) Chutes na cabeça;
- b) Seqüência de socos na cabeça.

ARTIGO 16 – CRITÉRIOS DE PONTOS

16.1 Ganho de pontos:

O competidor ganhará dois pontos quando:

- a) O oponente sair da plataforma pela primeira vez em um round.
- b) O oponente cair, enquanto quem projetou permanecer em pé.
- c) Atacar o oponente com chute no tronco.
- d) Atacar o oponente com chute na cabeça (regra aplicada somente para a categoria adulta).
- e) Fazer o oponente cair com algum golpe que necessite de “queda de sacrifício” e o atacante levantar imediatamente. Ex.: rasteira, tesoura.
- f) O árbitro abrir contagem para seu oponente uma vez.
- g) O oponente receber uma falta pessoal (cartão vermelho).

O competidor ganhará um ponto quando:

- a) Golpear o oponente em qualquer parte válida com técnica de mão.
- b) Atacar a coxa do oponente com técnica de perna.

- c) Os dois caem, mas seu oponente cai primeiro.
- d) Fazer o oponente cair com o uso de uma queda de sacrifício e permanecer caído.
- e) Se o oponente cair propositalmente com intenção de ataque e permanecer caído por mais de 3 segundos.
- f) Se o oponente mostrar passividade de 5 segundos após o árbitro central ordenar ataque.
- g) O oponente receber uma falta técnica (cartão amarelo).

Os competidores não ganharão pontos quando:

- a) Nenhuma técnica clara ou bem definida é executada durante a luta.
- b) Os dois lados caem ou saem da plataforma ao mesmo tempo.
- c) Um competidor cai no chão com intenção de ataque e o mesmo se levanta dentro dos 3 segundos.
- d) Atacar o adversário quando estiver sendo agarrado.

ARTIGO 17 – FALTAS E PUNIÇÕES

17.1 Faltas:

17.1.1 Faltas técnicas

- a) Segurar o oponente passivamente.
- b) Pedir tempo quando estiver em situação de desvantagem.
- c) Atrasar a luta de propósito.

- d) Conduta anti-esportiva ou desobediência as decisões do árbitro.
- e) Entrar na plataforma sem protetor de boca, cuspi-lo ou perder algum equipamento de proteção durante a luta.
- f) Violar a ética e o protocolo na competição.

17.1. 2 Faltas Pessoais

- a) Atacar o oponente antes do comando “kaishi” (iniciar) ou após “ting” (parar).
- b) Golpear o oponente em partes proibidas.
- c) Golpear o oponente usando qualquer método proibido.

17.2 Punições

- a) Cartão amarelo para faltas técnicas.
- b) Cartão vermelho para faltas pessoais.
- c) O competidor que receber três faltas pessoais será desqualificado do combate.
- d) O competidor que ferir intencionalmente seu oponente usando métodos proibidos será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.
- e) O competidor que for pego com uso de doping ou inalando oxigênio durante o intervalo será desqualificado de toda a competição e seus resultados serão cancelados.

ARTIGO 18 – SUSPENSÃO DA LUTA

A luta será suspensa nos seguintes casos:

- a) O competidor cai ou sai da plataforma.
- b) O competidor recebe uma punição.
- c) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos.
- d) O competidor é lesionado.
- e) O competidor cai de propósito (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos.
- f) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas.
- g) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central.
- h) Há problemas ou perigo na plataforma que precisam ser resolvidos.
- i) Problemas com iluminação.
- j) Após receber ordem de ataque o competidor permanece passivo por mais 5 segundos.

CAPÍTULO 4 – VENCEDOR E PERDEDOR**ARTIGO 19 – CRITÉRIOS PARA VITÓRIA E DERROTA****19.1 Vitória absoluta**

- a) Quando houver grande disparidade técnica entre os dois lados, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta.

- b) O competidor será vencedor da luta se seu oponente for nocauteado (não por ação de falta pessoal) e permanecer caído por 10 segundos ou se ao levantar ainda estiver inconsciente.
- c) Se em uma luta o competidor for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem três vezes, seu oponente ganhará a luta.

19.2 Vencedor ou perdedor de um round

- a) O resultado de cada round será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros laterais.
- b) Durante um round, se um competidor for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem 2 vezes, seu oponente ganhará o round.
- c) O competidor que sair da plataforma duas vezes no mesmo round será o perdedor do round.

19.3 Se ambos os competidores obtiverem o mesmo número de pontos, o vencedor do round será decidido pelo seguinte critério:

- a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) no round, será o vencedor do round.
- b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) no round, será o vencedor do round.
- c) O que for mais leve (segundo pesagem oficial) será o vencedor do round.
- d) Se mesmo seguindo os critérios acima permanecer igual o empate do round será proclamado.

19.4 Vencedor ou perdedor da luta

- a) O competidor que ganhar primeiro, dois rounds, em uma luta será o vencedor.
- b) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica.
- c) Se durante a luta o competidor fingir ter sido lesionado por ações faltosas, o adversário será proclamado vencedor da luta depois do caso ter sido analisado pela equipe médica.
- d) Se durante a luta um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário e não estiver em condições de continuar na luta, **por ordens médicas**, o lesionado será o vencedor da luta, mas não poderá participar da próxima luta.

19.5 Se os dois competidores obtiverem o mesmo número de rounds ganhos em uma luta o vencedor será proclamado pelo seguinte critério:

- a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) na luta será o vencedor da luta.
- b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) na luta será o vencedor da luta.
- c) O que for mais leve (segundo pesagem oficial) será o vencedor da luta.
- d) Se mesmo seguindo os critérios acima permanecer igual, será realizado o quarto round.

CAPÍTULO 5 – COMANDOS E GESTOS

ARTIGO 20 – COMANDOS E GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL

01) Saudação: Em pé com os pés unidos. Palma da mão esquerda no punho direito fechado, frente ao tronco, 20-30 cm do peito e alinhado com o mesmo (fig. 01 e 02).



(Fig. 01)



(Fig. 02)

02) Entrada dos lutadores na plataforma: No centro da plataforma, o árbitro estende os braços apontando para ambos os lutadores com as mãos abertas e palmas voltadas para cima (fig. 03). Quando chama os competidores para entrara na plataforma, eleva o ante-braço flexionando os cotovelos em um ângulo de 90 graus, voltando uma palma da mão para outra (fig. 04).



(Fig. 03)



(Fig. 04)

03)Os dois lados se Cumprimentam: O árbitro central apóia sua mão esquerda sobre o punho direito na frente de seu corpo, sinalizando para que os competidores se cumprimentem (fig. 05).



(Fig. 05)

04)Primeiro round: O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço a frente com a mão fechada e só o dedo indicador para o alto (fig.06) e pronuncia yi jü.



(Fig. 06)

05)Segundo round: O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço a frente com a mão fechada e com os dedos indicador e o médio elevados e separados (fig.07) e pronuncia èr jü.



(Fig. 07)

06)Terceiro round: O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço a frente com a mão fechada e com os dedos indicador, médio e polegar elevados e separados (fig.08) e pronuncia san jü .



(Fig. 08)

07)Preparar / Iniciar – Yubei / Kaishi: Em Gonbu (arqueiro), entre os dois lutadores o árbitro central comanda Yubei “preparar” e no mesmo momento estende seus braços apontando para os competidores (fig. 09). Então ele traz suas mãos para frente do abdômen com a palma voltada para baixo, sinalizando e comandando Kaishi “ Iniciar” (fig. 10).



(Fig. 09)



(Fig. 10)

08)Parar – Ting: O árbitro central comanda Ting “parar” e neste exato momento estende um braço a frente com a mão aberta, na vertical, entre os lutadores (fig. 11).



(Fig. 11)

09)Cinco segundos de passividade: O árbitro central eleva uma das mãos na frente do corpo, com os dedos separados e com a palma da mão voltada para frente (fig. 12).



(Fig. 12)

10)Contagem: De frente para o competidor, com o punho voltado para frente e na frente do corpo, o árbitro central vai estendendo seus dedos um a um, com um intervalo de 1 segundo, do polegar para o dedo mínimo (fig. 13 e 14).



(Fig. 13)



(Fig. 14)

1 – yi 2 – èr 3 – san 4 – sì 5 –wu
6 – liù 7 – qī 8 – ba 9 – jiu 10 – shí

11)Segurar Passivamente: O árbitro central mantém os braços em circulo em frente ao corpo (Fig. 15 e 16).



(Fig. 15)



(Fig. 16)

12) Contagem Forçada: De frente para a mesa central, o árbitro estende um dos braços a frente com a mão fechada e o polegar para o alto (Fig. 17).



(Fig. 17)

13)3 segundos: O árbitro central estende um dos braços obliquamente para o alto com a palma da mão voltada para cima, apontando para o competidor e a outra mão se move horizontalmente da frente do abdômen para o lado do corpo com os dedos polegar, indicador e médio separados e os outros dois dedos fechados (fig. 18).



(Fig. 18)

14)Ordenando ataque: O árbitro central estende um braço entre os competidores com o polegar estendido e os outros dedos fechados, com a palma da mão voltada para baixo. Movendo sua mão na direção do polegar, ordenando para o competidor atacar (fig. 19).



(Fig. 19)

15)Queda: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima, apontando para o competidor que sofreu a queda e seu outro braço semi flexionado move-se da frente do corpo para o lado com a palma da mão voltada para baixo (fig. 20).



(Fig. 20)

16)Um competidor cai primeiro: O árbitro central estende um braço apontando para o competidor que caiu primeiro(fig. 21), então comanda hong fang / hei fang (vermelho ou preto) e cruza seus antebraços na frente do seu corpo com as palmas das mãos voltadas para baixo (fig. 22).



(Fig. 21)



(Fig. 22)

17)Queda simultânea: O árbitro central estende os braços horizontalmente a frente e move seus braços para baixo com as palmas das mãos voltadas para baixo (fig. 23).



(Fig. 23)

Hong Fang / Hei Fang/Lan Fang

18)Vermelho ou preto fora da plataforma: O árbitro central estende um braço para frente apontando para o competidor que saiu da plataforma (fig. 24), então empurra com a outra mão para frente (na altura de seu ombro) com a palma da mão para frente (fig. 25).



(Fig. 24)



(Fig. 25)

19)Os dois competidores saem da plataforma: O árbitro central estende seus dois braços para frente, ao mesmo tempo, com as palmas das mãos voltadas para frente apontando para o lado em que os competidores saíram em Gonbu “ arqueiro” (fig.26), então flexiona os dois cotovelos em um ângulo de 90 graus, com as palmas das mão voltadas para trás e ao mesmo tempo unindo os pés, ordenando para que os competidores retornem à plataforma (fig. 27).



(Fig. 26)



(Fig. 27)

20)Chute no genital: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima apontando para o ofensor e a outra mão sinalizando golpe no genital (fig. 28).



(Fig. 28)

21)Golpe na nuca: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima apontando o para o ofensor e a outra mão na nuca (fig. 29).



(Fig. 29)

22) Ataque com o cotovelo: O árbitro central cruza os braços na frente do peito e com uma mão cobrindo o cotovelo (fig. 30).



(Fig. 30)

23) Ataque com o joelho: O árbitro central eleva uma perna e toca o joelho com a mão (fig. 31).



(Fig. 31)

25) Falta grave: O árbitro central estende um braço com a palma da mão para cima e apontando para o ofensor, a outra mão que indica falta pessoal fica fechada e com a palma da mão voltada para trás. O cotovelo fica flexionado em um ângulo de 90 graus (fig. 32).



(Fig. 32)

26) Falta leve: O árbitro central estende um braço com a palma da mão para cima e apontando para o ofensor, a outra mão que indica falta técnica fica aberta e com a palma da mão voltada para trás. O cotovelo fica flexionado em um ângulo de 90 graus (fig. 33).



(Fig. 33)

27) Desqualificação: O árbitro central cruza os braços na frente do corpo com as mãos fechadas (fig. 34).



(Fig. 34)

28) Técnica sem validade: O árbitro central balança seus braços, cruzando-os uma vez a frente do abdômen. Indicando que não foram validados os pontos (fig. 35, 36 e 36).



(Fig. 35)



(Fig. 36)



(Fig. 37)

29) Equipe médica: O árbitro central posiciona-se de frente a mesa dos médicos e cruza os ante braços em frente ao peito com as mãos abertas (fig. 38).



(Fig. 38)

30)Intervalo (descanso): O árbitro central estende os braços lateralmente com as palmas das mãos voltadas para cima apontando à área de descanso dos dois competidores (fig. 39).



(Fig. 39)

31)Troca de posições: No centro da plataforma o árbitro central estende os braços e os cruza em frente ao abdômen (fig. 40).



(Fig. 40)

32)Empate: Entre os dois competidores, o árbitro central segura o punho dos atletas e eleva o braço dos dois (fig. 41).



(Fig. 41)

33)Ganhador: Entre os dois competidores, o árbitro central segura o punho dos atletas e eleva o punho do vencedor (fig. 42).



(Fig. 43)

ARTIGO 21 – OS GESTOS DOS ÁRBITROS LATERAIS

01)Queda ou saída: O árbitro lateral aponta para baixo com o dedo indicador de uma das mãos (Fig.44).



(Fig. 44)

02) Não caiu ou não saiu: O árbitro lateral estende um braço a frente e move sua mão de um lado para outro com a palma da mão voltada para frente (fig. 45).



(Fig. 45)

03) Não viu claramente: O árbitro lateral fica com o cotovelo semi-flexionado e com as palmas das mãos voltadas para cima (fig. 46).



(Fig. 46)

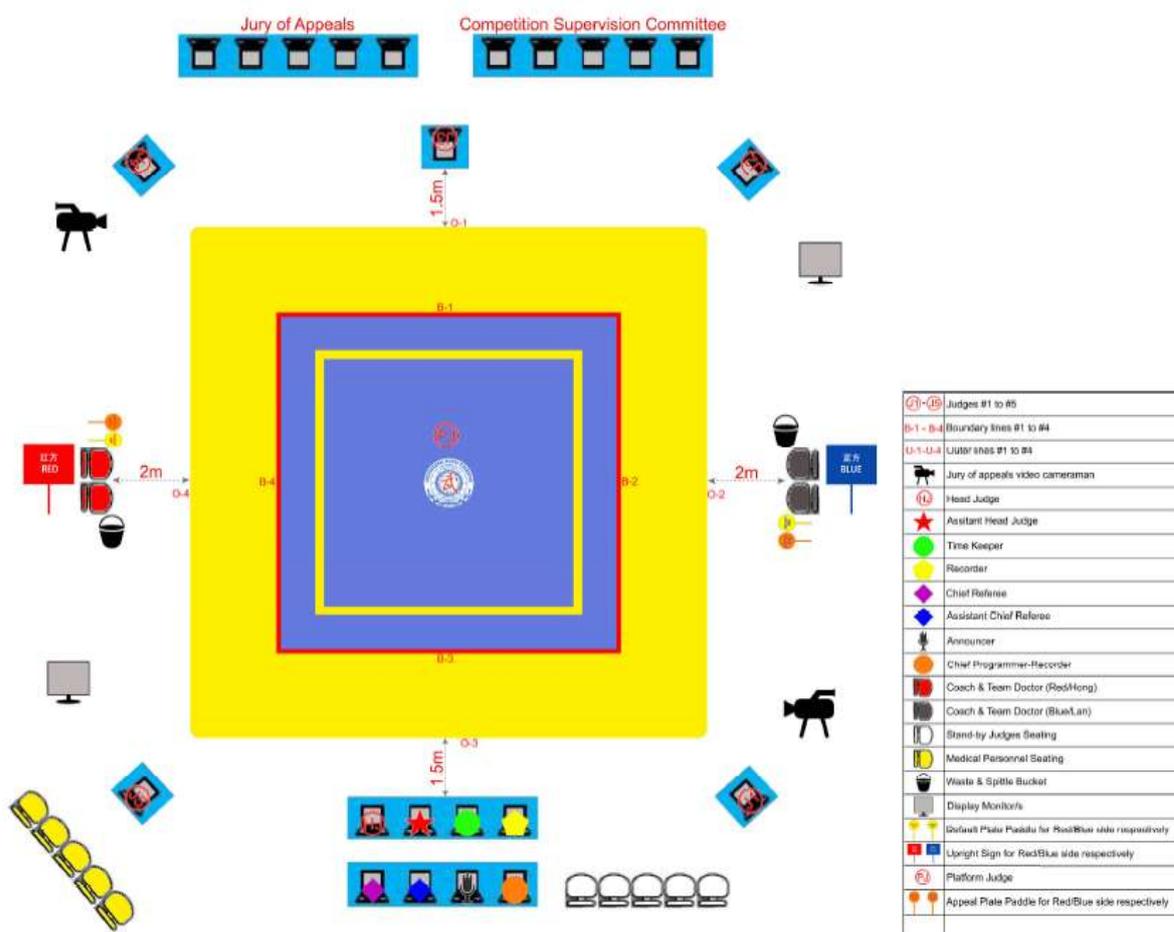
CAPÍTULO 6 – ÁREA DE COMPETIÇÃO E EQUIPAMENTOS

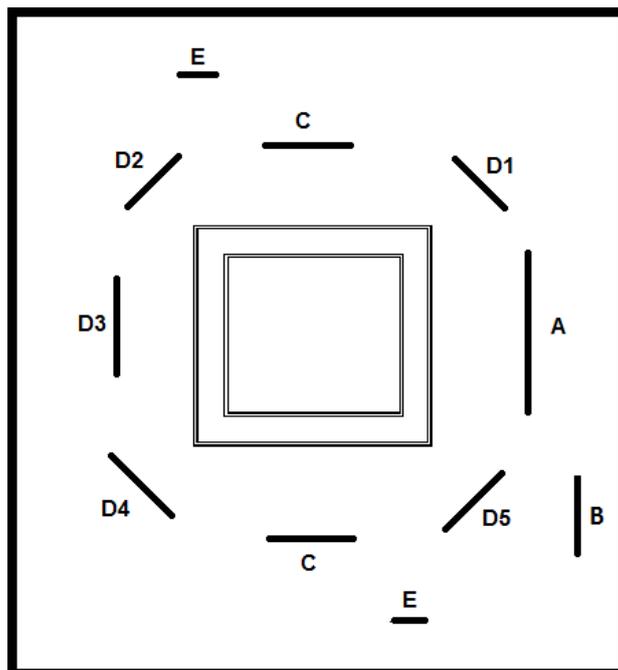
ARTIGO 22 – ÁREA DE COMPETIÇÃO

01) A área de competição será uma plataforma com estrutura de madeira tendo 80cm de altura, 800cm de comprimento e 800cm de largura. Revestida por um piso macio (tatame) coberto por uma lona. O logotipo da Confederação Brasileira de Kungfu/Wushu (com um diâmetro de 120cm), deverá ser desenhado no centro da plataforma. As bordas da plataforma serão marcadas com linhas vermelhas com 5cm de largura. Quatro linhas amarelas (linhas de segurança) com 10cm de largura serão desenhadas 90cm para dentro das bordas das plataforma (linhas vermelhas).

2) Colchões protetores de 20-40cm de altura e com 200cm de largura serão colocados ao redor da área de competição

3) Área de competição:



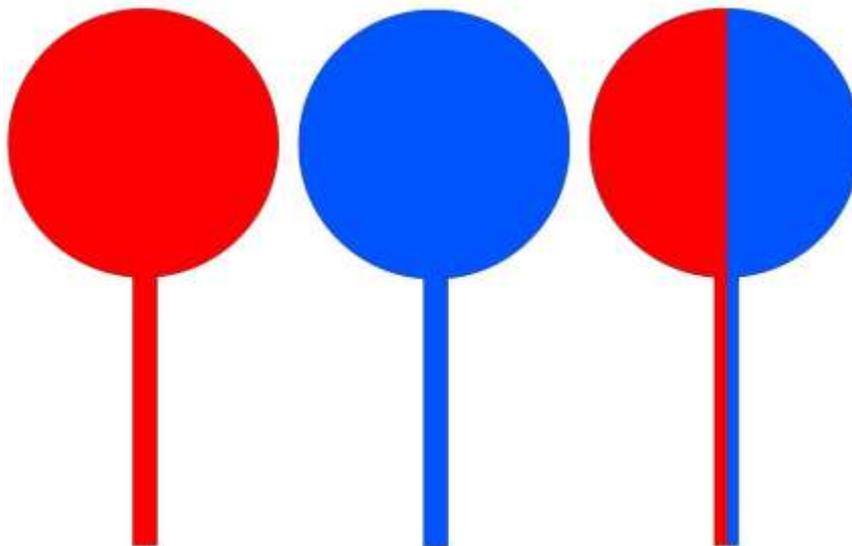


Legenda:

- 3.1) Linha **A**: Lugares para árbitro chefe, Assistente de árbitro chefe, registrador, anunciador e marcador de tempo.
- 3.2) Linha **B**: Equipe médica.
- 3.3) Linha **C**: Lugares para técnicos, lutadores e médico da equipe.
- 3.4) Linha **D**: Lugares para os árbitros laterais.
- 3.5) Linha **E**: Câmeras do júri de apelação.

ARTIGO 23 – EQUIPAMENTOS

23.1 Placas coloridas: Seis placas em cor preta, seis em cor vermelha e seis metade em cor preta e metade em cor vermelha. As placas são elevadas de acordo com a marcação de pontos feita pelos árbitros laterais. Totalizando 18 placas com 20cm de diâmetro e com cabo de madeira com 20cm de comprimento (fig. 1).



(Fig. 1)

23.1 Cartão de falta técnica (amarelo): Totalizando 12 cartões amarelos com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 2).

23.2 Cartão de falta pessoal (vermelho): Totalizando 6 cartões vermelhos com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 3).

23.3 Contagem forçada: Totalizando 6 cartões azuis com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 4).

23.4 Apelação: Totalizando 6 cartões azuis com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 5).



(Fig. 2)



(Fig. 3)

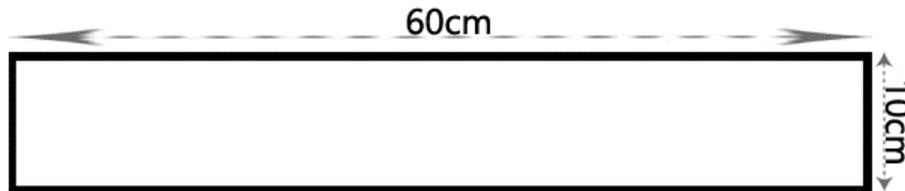


(Fig. 4)



(Fig. 5)

23.5 Suporte para cartões: dois suportes para os cartões, um em cor preta e um em cor vermelha/azul. A medida de cada um é de 60cm de comprimento e 15cm de altura (fig. 6).



(Fig. 6)

23.6 Placa de desistência: duas placas amarelas com 40cm de diâmetro com cabo de madeira com 40cm de comprimento. Nos dois lados da placa contém a palavra “desistência” (um lado escrito em preto/azul e no outro em vermelho) (fig. 7).



(Fig. 7)

23.7 Placa de apelação: duas placas laranjas com 40cm de diâmetro com cabo de madeira com 40cm de comprimento. Nos dois lados da placa contém a palavra “apelação” (um lado escrito em preto/azul e no outro em vermelho) (fig. 8).



(Fig. 8)

CAPÍTULO 7 – COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM E SUAS FUNÇÕES

ARTIGO 24 – COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM:

24.1 Oficiais:

- a) Um árbitro chefe geral e um assistente do árbitro chefe geral.
- b) Um árbitro chefe e um assistente do árbitro chefe, um árbitro central, 5 árbitros laterais, um registrador e um marcador de tempo.
- c) Um chefe do grupo de apoio.
- d) Um registrador chefe.

24.2 Staffs:

- a) 4 membros para o grupo de apoio.
- b) De 3 a 5 membros para o grupo de registro.
- c) 2 a 3 médicos na equipe médica.
- d) 1 a 2 anunciadores.

ARTIGO 25 – FUNÇÕES DOS COMPONENTES DA ARBITRAGEM:**25.1 O árbitro chefe geral:**

- a) Organizar todo o grupo de arbitragem e revisar o regulamento da competição e padronizar o método de arbitragem.
- b) Checar o ringue, equipamentos de proteção, ver se todo o material de arbitragem está completo e supervisionar a preparação do evento como: pesagem, sorteio e montagem das chaves.
- c) Resolver problemas relacionados com o regulamento da competição, mas não tem o poder para modifica-los.
- d) Orientar o trabalho da equipe de arbitragem durante a competição e reagrupa-los de acordo com as necessidades.
- e) Notificar o árbitro chefe, registrador chefe, ao chefe do grupo de apoio e ao anunciador, em tempo, sobre casos de desistência que poderão alterar a ordem da competição.
- f) Dar a decisão final quando houver divergência de opiniões na equipe de arbitragem.
- g) Ser responsável pelos oficiais e observar se as regras estão sendo cumpridas.
- h) Examinar, assinar as súmulas e anunciar os resultados na competição.
- i) Enviar um sumário por escrito informando aos órgãos competentes o resultado oficial.

25.2) O assistente do arbitro chefe geral deverá auxiliar o árbitro chefe geral e assumir suas funções na sua ausência.

25.3) O árbitro Chefe (chefe de mesa):

- a) Ser responsável pela organização da sua equipe e observar a qualidade da arbitragem.

- b) Orientar o trabalho do registrador, do marcador de tempo e dos árbitros.
- c) Apitar quando houver aparente erro ou omissão do árbitro central e fazer as devidas correções.
- d) Com a aprovação do árbitro chefe geral pode alterar o resultado da luta corrigindo falhas dos árbitros laterais. A alteração deve ser feita antes do resultado da luta ter sido anunciado.
- e) Anunciar os resultados de cada round.
- f) Resolver ou decidir casos como: vitória absoluta, saídas, faltas e contagem de acordo com as condições dos competidores e os registros da súmula.
- g) Examinar e assinar a súmula de cada luta.

25.4) O assistente do árbitro chefe deverá auxiliar o árbitro chefe e assumir as funções dos outros árbitros quando necessário.

25.5) O árbitro central:

- a) Cumprir rigorosamente o regulamento e atuar de forma imparcial.
- b) Verificar os protetores dos competidores e garantir segurança durante a luta.
- c) Mediar a luta através de comandos de voz e gestos.
- d) Dar as decisões em casos de saída de ringue , queda, falta, passividade e abertura de contagem e chamar a equipe médica em casos de lesões.
- e) Anunciar o resultado da luta.

25.6) Árbitros laterais:

- a) Marcar os pontos ganhos pelos competidores de acordo com o regulamento.
- b) Mostrar o resultado de cada round quando solicitado (após o apito do árbitro chefe) e todos ao mesmo tempo.

- c) No fim de cada luta assinar a planilha de pontos onde ficarão registrados e poderão ser checados em caso de necessidade.

25.7 O registrador:

- a) Preencher o formulário cuidadosamente antes de cada luta.
- b) Participar do trabalho de pesagem e registrar o peso dos atletas.
- c) Registrar faltas pessoais, faltas técnicas, saídas de ringue e aberturas de contagem conforme gestos do árbitro central.
- d) Registrar o resultado de cada round, dado pelos árbitros laterais e passar as informações ao árbitro chefe.

25.8 O marcador de tempo:

- a) Verificar as condições do gongo, e do cronômetro.
- b) Marcar o tempo durante a luta, parar o cronômetro sempre que a luta for suspensa e também marcar o tempo de intervalo (descanso).
- c) Apitar 10 segundos antes do reinício do round.
- d) Bater o gongo para anunciar fim do round.
- e) Anunciar o resultado de cada árbitro lateral.

25.9 O chefe do grupo de apoio:

- a) Responsável por verificar se as inscrições dos atletas estão corretas e por fazer a listagem dos atletas.
- b) Encarregado da organização do sorteio e montagem de chaves.
- c) Preparar os formulários que serão usados na competição, checar os resultados das competições e checar quem são os vencedores para definir a premiação.
- d) Publicar o resultado de cada luta.

- e) Responsável pela coleta de informações, dados e estatísticas e fatos relevantes para compor a ficha de pontuação.

25.10 Os membros do grupo de apoio deverão executar as funções designadas pelo chefe do grupo de apoio.

25.11 O registrador chefe:

- a) Será responsável pela cerimônia de pesagem.
- b) Reunir os atletas para confirmar presença pelo menos 20 minutos antes do início das lutas.
- c) Informar ao árbitro chefe a tempo em caso de ausências ou desistências.
- d) Verificar se shorts, camisetas e equipamentos de proteção estão em conformidade com o regulamento.

25.12 Os membros do grupo de registro deverão executar as funções designadas pelo registrador chefe.

25.13 O anunciador:

- a) Dar uma breve explicação para o público sobre o regulamento.
- b) Apresentar os árbitros e os atletas que estão no ringue.
- c) Anunciar o resultado das competições

25.14 Equipe médica:

- a) Checar o atestado médico dos atletas.
- b) Fazer o teste antidoping juntamente com a comissão antidoping.
- c) Conduzir o exame de saúde dos competidores selecionados por sorteio antes da competição.
- d) Providenciar primeiros socorros e lesões dos atletas durante as competições.
- e) Ter a decisão final para suspender a luta em caso de lesões graves causadas por ações faltosas durante o combate.

- f) Ser responsável pelos aspectos médicos na competição e por sugerir ao árbitro chefe que o atleta não deve continuar na luta para preservar sua integridade física .

CAPÍTULO 8 – FORMULÁRIOS

ARTIGO 26 – FORMULÁRIOS PARA REGISTRO DE LUTA (vide anexos):

- 26.1 Mesa central – formulário 1.**
26.2 Árbitros laterais – formulário 2.

ARTIGO 27 – CHAVES (vide anexos):

- 27.1 2 Atletas.**
27.2 3 e 4 atletas.
27.3 De 5 a 8 atletas.
27.4 De 9 a 16 atletas.
27.5 De 17 a 32 atletas.

ANEXOS



Categ.: _____ Verm.: _____ Saída: _____ Preto: _____ Peso: _____

Penalidades	Atletas	F. T.	F. P.	Contagem	Saída	Árbitro 01	Árbitro 02	Árbitro 03	Árbitro 04	Árbitro 05	Result.	OBS.:
Rounds												
1º Round	Vermelho											
	Preto											
2º Round	Vermelho											
	Preto											
3º Round	Vermelho											
	Preto											
Resultado											Data: ____/____/____	

Árbitro Chefe: _____ Árbitro Central: _____ Registrador: _____

Categoria: _____ Até: _____

Cor	Nome	Estado	1º Round	Resultado	2º Round	Resultado	3º Round	Resultado
Vermelho								
Preto								
Obs.:								
Resultado								
Rounds Ganhos:								

Assinatura: _____ Data: ___/___/___ Luta Nº _____

Categoria: _____ Até: _____

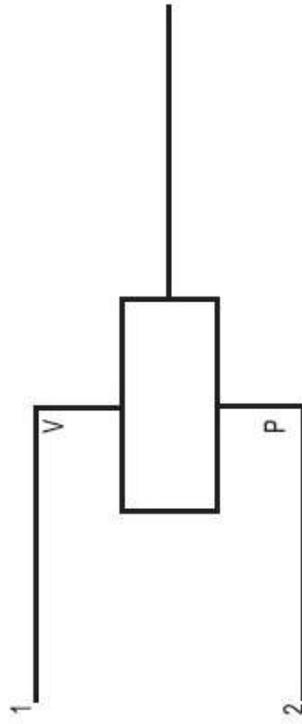
Cor	Nome	Estado	1º Round	Resultado	2º Round	Resultado	3º Round	Resultado
Vermelho								
Preto								
Obs.:								
Resultado								
Rounds Ganhos:								

Assinatura: _____ Data: ___/___/___ Luta Nº _____



Categoria _____

Peso _____

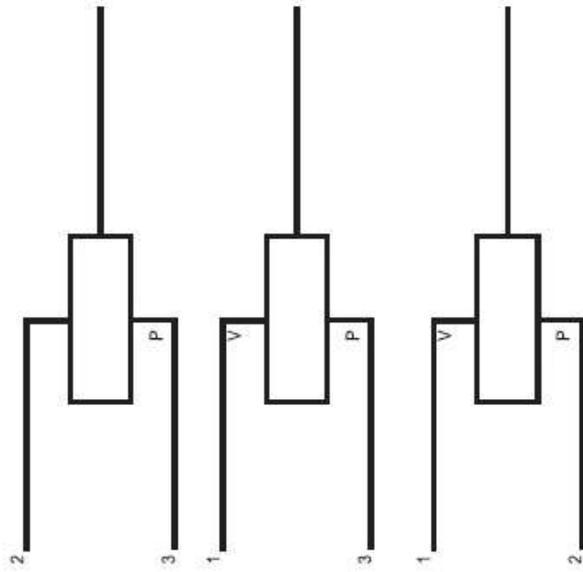


1° _____

2° _____



Categoria _____



Peso _____

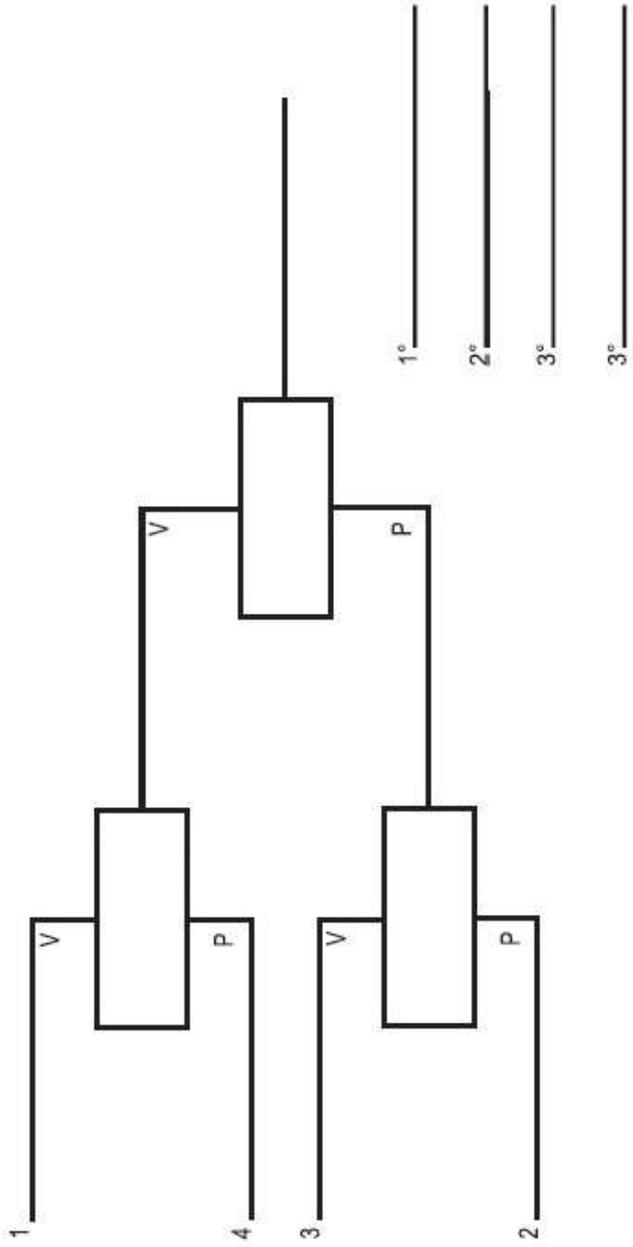
Lutador	Pontos	Rounds Perdidos	V	A	Peso
1					
2					
3					

1° _____
 2° _____
 3° _____



巴西武术总会

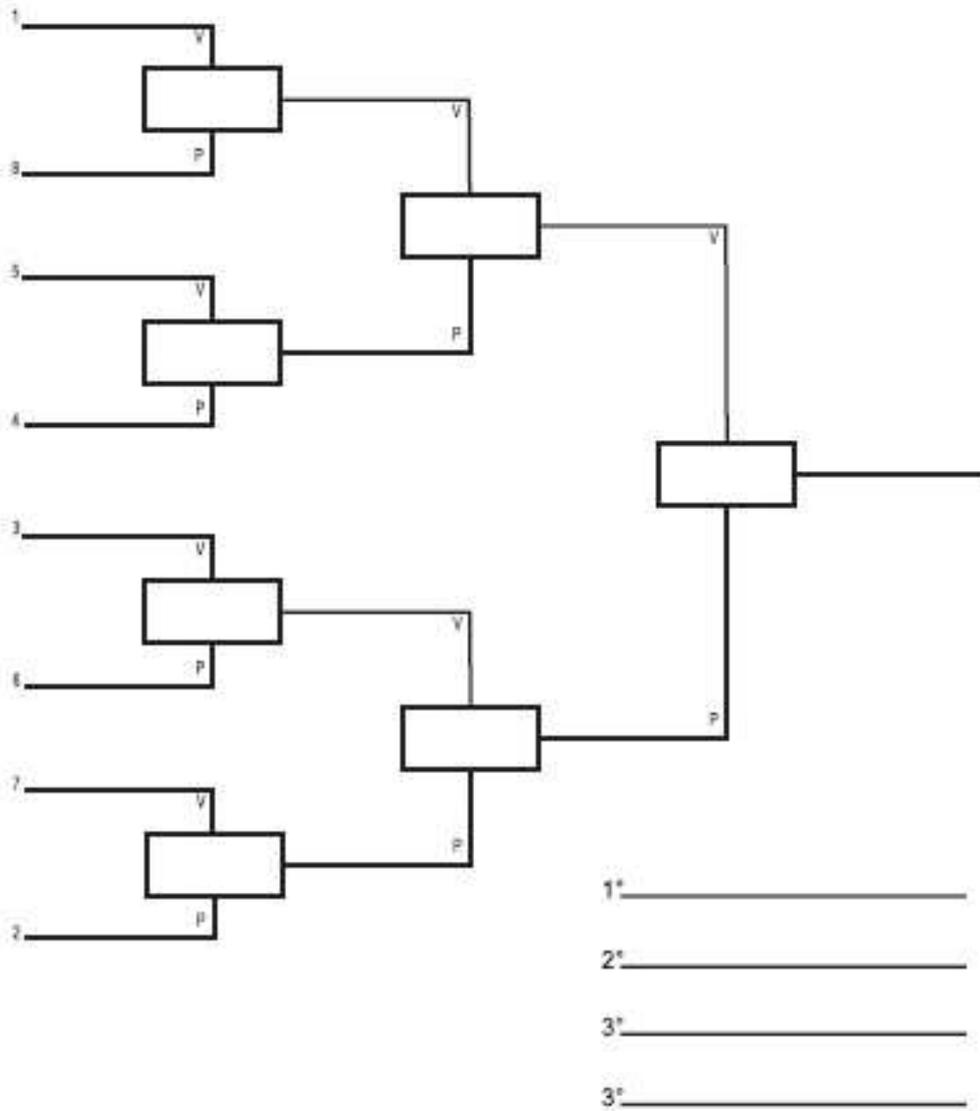
Categoria _____ Peso _____





Categoria _____

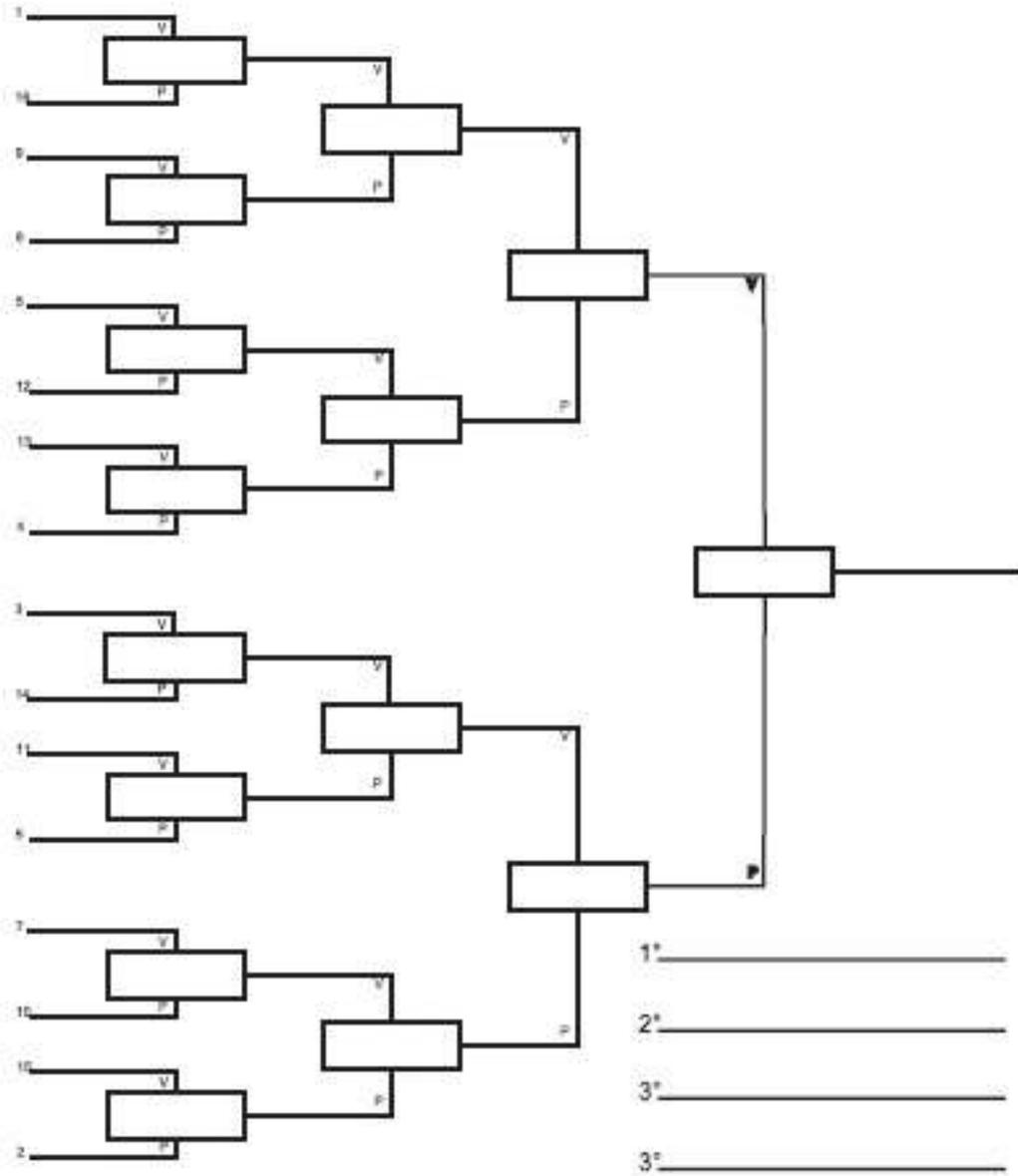
Peso _____





Categoria _____

Peso _____





Categoria _____ Peso _____

